Nintendo
Randnet
シムシティー64
SIMCITY 64
取扱説明書
NINTENDO 64
64DD
NUD-DSCJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂"64DD"専用ソフト『シムシティー64』をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5～10分の休憩をとってください。
●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。
●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。
●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

NINTENDO 64 コントローラについて

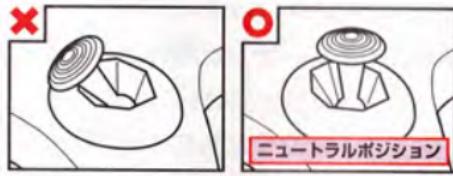
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(右側の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

◆64DDの接続について

このソフトを楽しむためには、64DDおよびNINTENDO 64本体が必要です。NINTENDO 64本体の電源スイッチがOFFになっているのを確認して、64DDを接続してください。

※接続方法については、「64DD取扱説明書」をよくお読みください。

◆コントローラコネクタへの接続

このソフトでは、コントローラを本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続した場合は操作できません。なお、接続の変更はNINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。

※このソフトは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。

◆コントローラの握りかた

このソフトでは、十字キーと3Dスティックが同じ働きをします。十字キーを使用する場合は図1のようなコントローラの握りかた(ファミコン ポジション)、3Dスティックを使用する場合は図2のような握りかた(ライト ポジション)をおすすめします。

図1

図2

もくじ

『シムシティー64』ってどんなゲーム？

『シムシティー64』は、完全3D空間の中で都市を育成するシミュレーションゲームです。プレイヤー(あなた)は「市長」となり、自分の都市を大きく成長させなければなりません。

自分の都市を大きくしよう！

市長であるプレイヤーは、都市計画（住宅・商業・工業地区の配置）に始まって、交通機関の整備、教育・娯楽施設の建設、公害・災害対策など、都市の運営に関わるすべてのことを、自分の手で行わなければなりません。都市の育成を始めると、やがて市民が集まり始めます。住みやすい都市なら、市民は都市に定住してくれて人口も増えますが、住みにくい都市なら市民は都市を去り、人口も減ってしまいます。できるだけ多くの市民が快適に暮らせる都市作りをするのがプレイヤーの役目となります。その上で、自分だけの都市を自由に作っていくことができるのです。

ヘルプ機能で初心者にも親切！

状況に応じてアドバイスや説明を受けられる【ファンクションヘルプ機能】(P14)があります。また、【Dr.ライト】の【アドバイス】(P15)により、街作りに関するいろんな情報を画面上で見ることができます。

自分の街の中に入ろう！

自分で育成した街の中を自由に歩き回ることができます。街の中では、市民のコメントを聞くこともできます(P28)。

コントローラの使いかた

ファミコン ポジション

※この取扱説明書は、「ファミコン ポジション」で操作することを前提に説明しています。

Lトリガーボタン
●［メニューアイコン］の表示／非表示
●ファイル消去

十字キー
●カーソルの移動
●［会話モード］(P28)時は歩行

STARTボタン
ゲーム中の時間経過を停止

Zトリガーボタン
（Lトリガーボタンと同じ）

3Dスティック
（十字キーと同じ）

Bボタン
●メニューのキャンセル
●前の画面に戻る
●区画設定を途中でキャンセル（Aボタンを放す前に押す）

Rトリガーボタン

Cボタンユニット
△ ●都市表示を拡大（最大に拡大すると［会話モード］へ）
▽ ●都市表示を縮小
▷ ●都市表示を左回転 ●［会話モード］時は右移動
◁ ●都市表示を右回転 ●［会話モード］時は左移動

Aボタン
●メニューの決定
●区画設定・建物の建設
●［会話モード］時は市民との会話

Rトリガーボタンの便利な使いかた

Rトリガーボタンと他のボタンとを組み合わせて使えば、より快適な操作ができます。

R ＋ △
●【ファンクションヘルプ機能】(P14)

R ＋ ▽
●【マップ】(P30) を表示

R ＋ ▷
●都市表示を右に45度回転

R ＋ ◁
●都市表示を左に45度回転

R ＋ 十字キー
●都市表示を好きな方向にスクロール
●［道路］［線路］をまっすぐ、または45度の角度に固定して引く

ライト ポジション

十字キーよりも3Dスティックの方が使いやすい、という場合は、このようにライトポジションでコントローラを握ります。この際、メニューアイコンの表示にはLトリガーボタンよりもZトリガーボタンを使用した方がよいでしょう。

Zトリガーボタン
●メニューアイコンの表示／非表示

3Dスティック
●カーソルの移動
●［会話モード］時は歩行

※［会話モード］(P28)での操作については、［Dr.ライト］アイコンの［アドバイス］ツール(P15)にある【操作と街中について】をご覧ください。

ディスクのセッティング

『シムシティー64』のディスクを64DDにセットする前に、64DDの取扱説明書をよくお読みいただき、NINTENDO 64と64DDを正しく接続しておいてください。

NINTENDO 64の電源スイッチをONにしてください。NINTENDO 64のロゴが表示されてから、『シムシティー64』のディスクを64DDに正しく差し込んでください。64DDのアクセスランプが点滅して、『シムシティー64』のタイトル画面が表示されます。このタイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。

使用上のおねがい

このソフトではタイトル画面をはじめ、様々なケースでディスクの読み込みや書き込みが行われます。64DDの**アクセスランプが点滅しているとき**は、次のことを守ってください。これらを守らないとNINTENDO 64および64DDの故障や、ディスクに書き込まれている内容が消える原因となります。

◇64DDのイジェクトボタンを押さない。
◇NINTENDO 64の電源スイッチをOFFにしない。
◇NINTENDO 64のリセットスイッチを押さない。

また、起動時に挿入したディスクは、他の64DDソフト『ペイントスタジオ』の【パラパラまんが】を読み込むとき（P34）以外はゲーム中に抜かないでください。

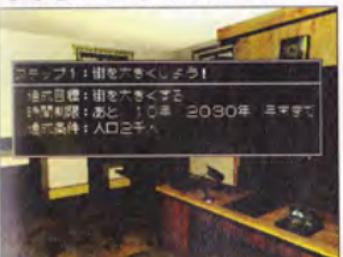
モード紹介

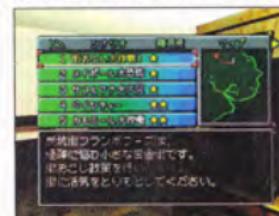
まず、『シムシティー64』のゲームモードを紹介します。3種類の都市育成モードと、【コンティニュー】【サウンド】の2種類のメニューが用意されています。

3種類の都市育成モード

都市を育成するモードには、目標を一つずつ達成しながら都市を育成する**【ビギナーズモード】**、用意されたシナリオに沿ってプレイする**【シナリオモード】**、都市を自由に好きなだけ育成することができる**【フリーモード】**と、楽しみかたの違う3つのモードがあります。

ビギナーズモード

初心者向けのモードです。都市の育成を初歩から学びながらプレイできます。

シナリオモード

用意されたシナリオを一定の数クリアすると、選べるシナリオが増ていく、中級・上級者向けのモードです。

フリーモード

目標の設定や時間の制限はありませんので、好きなだけ都市の育成を続けられます。

【コンティニュー】

あらかじめ【セーブ】(P23)しておいた育成中の都市のデータでプレイを再開します。【都市データロード画面】で、プレイしたい都市のデータが入っているフォルダ、そしてその中のデータを十字キーで選択し、Aボタンを押して決定します。

【都市データロード画面】

プレイを再開したい都市のデータが入っているフォルダを選択してAボタンを押します。

それから都市のデータを選択してAボタンを押してください(データには、セーブした日付が表示されています)。

【サウンド】

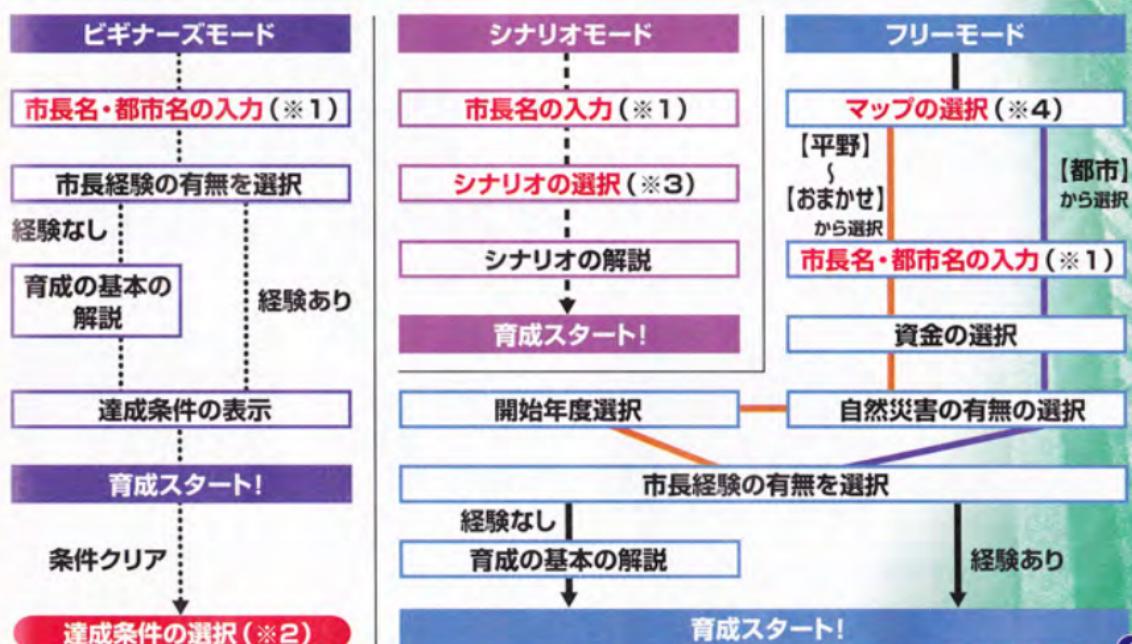
【モード】では、十字キーの左右で、サウンドのステレオ/モノラルの切り替えができます。ステレオにする場合は、NINTENDO 64本体からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。【BGM】ではプレイ中の音楽、【SE】ではプレイ中の効果音の大きさを調整できます。十字キー右で大きく、左で小さくなります。

【サウンド設定画面】

都市の育成を始める前にすること

まず、プレイするモードを選んで育成する都市を手に入れなければなりません。選んだモードによって、都市の育成を始めるまでの手順が少し違います。

育成をスタートするまでの流れ

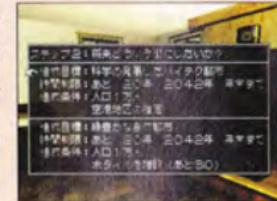
(※1〜※4については、P12をご覧ください。)

市長名・都市名の入力（※1）

【ビギナーズモード】【シナリオモード】【フリーモード】

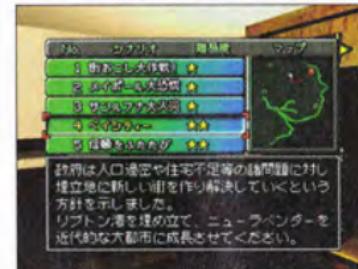
【ひらがな】、【カタカナ】、【英数】から入力する文字の種類を十字キーで選び、Aボタンを押して入力します。入力が終わったら、STARTボタンを押してください。カーソルが【決定】のキーにスキップ（移動）します。Aボタンを押して決定してください。

チェックポイント

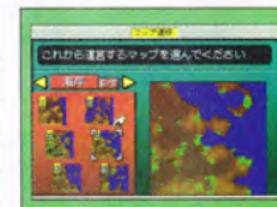
達成条件の選択について（※2）

【ビギナーズモード】では、プレイが進むと、都市の育成に入る前に2つの達成条件から1つを選ぶ場合があります。好きな達成条件を選んで、Aボタンで決定してください。

シナリオの選択（※3）

【シナリオモード】

プレイしたい【シナリオ】をカーソルを動かして選び、Aボタンで決定してください。

マップの選択（※4）

【フリーモード】

十字キーで【平野】などの項目名の左右にある三角マークにカーソルを合わせて、【平野】～【おまかせ】、【都市】のいずれかの項目を表示します。項目を選んだら、その中からプレイしたいマップを十字キーで選び、Aボタンを押して決定してください。

プレイ画面の見かた

プレイ画面の見かたについて説明します。さらに詳しい解説（ヘルプ）は【ファンクションヘルプ機能】や、【Dr.（ドクター）ライト】アイコンの【アドバイス】ツール（P14～15）で確認できます。

【一行アラート】

育成中の都市についての警告や情報が表示されます。【ファンクションヘルプ機能】で解説が確認できます。

現在の西暦・月・天候
現在の人口

【メニューアイコン】

育成のためのすべての操作は、【メニューアイコン】を使って行います。

1 ----- 整地
2 ----- 区画
3 ----- 電気
4 ----- 交通
5 ----- 公共・特別施設
6 ----- 教育・娯楽施設
7 ----- 緊急
8 ----- Dr.ライト
9 ----- 都市の詳細
10 ---- ファイル
11 ---- 時間の流れ

現在の時間の流れ

「時間の流れ」アイコンで変更できます（メニューアイコン表示中は【停止】になります）。

地区の種類

パネルのある位置の地区設定が表示されます。

現在の資金

【需要インジケータ】

育成している都市の住宅(R)・商業(C)・工業(I)各地区の需要度です(P26)。

【タイル】

地形上のマス目です。

【パネル】

選択されているタイルで、青く表示されます。

【ツール】

何か【メニューアイコン】を選ぶと、さらに細かい【ツール】が表示されます。

【縮小マップ】

都市全体のマップが縮小表示されます。【ファイル】アイコンの【オプション】ツールで表示／非表示の切り替えが可能です。

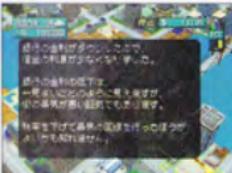
【ファンクションヘルプ機能】について

【ファンクションヘルプ機能】を使えば、【メニューアイコン】や【ツール】の意味、そして【一行(いちぎょう)アラート】に対する対処方法などを確認することができます。

手軽で便利な【ファンクションヘルプ機能】── R＋△

【メニューアイコン】や【ツール】の意味がわからなかったり、【一行アラート】で見なれないメッセージが表示されたら、R＋△を押しましょう。【ファンクションヘルプ機能】によって、それぞれの意味や対処方法についての情報（ヘルプ）が表示されます。

【ファンクションヘルプ機能】の使いかた

ヘルプを見たい【メニューアイコン】または【ツール】にカーソルを合わせて、R＋△を押します。【一行アラート】のヘルプを見たいときは、【メニューアイコン】を表示していない状態でR＋△を押します。

ボードの左上に注目！

また、例えば【都市の詳細】メニューの【都市グラフ】ツールを選ぶと、下の写真のようなボードが表示されますが、このようにボードの左上に（HELPマーク）のようなマークがあれば、【ファンクションヘルプ機能】でヘルプが見られます。

【Dr.(ドクター)ライト】の【アドバイス】について

【Dr.ライト】アイコンにある【アドバイス】ツールでは、都市の育成をしていく上で重要な情報や知識を確認することができます。

疑問点は、まず【Dr.ライト】に！

【Dr.ライト】アイコンの【アドバイス】ツールを選んでAボタンを押すと、右の写真にある項目についてDr.ライトからアドバイスをもらうことができます。都市の育成上悩むことがあったら、Dr.ライトに聞きましょう。確認できる全アドバイス名をP41～43で紹介しています。プレイの際に一度目を通しておくことをおすすめします。

チェックポイント

Dr.ライトって何者？

『シムシティー64』では市長であるプレイヤーの助役を務めます。ゲーム中のいろいろな場面で登場します。

プレイヤーの知恵袋となってくれる、頼りになる存在です。

都市の育成にチャレンジ！

それでは、実際に都市の育成に挑戦してみましょう。どのモードをプレイしても、育成の基本は同じですので、しっかり覚えてください。

1 工業地区を設定

まず、市民が工場を建設するための工業地区を設定します。市民は工場で働き、様々な製品を作ることになります。【区画】アイコンから、【低密度工業地区】ツールまたは【高密度工業地区】ツールを選びます。画面上に【パネル】が現れますので、Aボタンを押しながら十字キーを動かして工業地区の範囲を決め、ボタンを放して設定してください。工業・住宅・商業地区とも、基本的には**6×6**マスで設定します。地区を設定した後で、各地区を道路で囲むのですが、各地区内の建物は**道路から3マス以内にしか建設されません。**6×6マスで設定しておけば、その地区を道路で囲んだ際に、地区内のどのマス目も道路から3マス以内となるからです。

チェックポイント

住宅地区から離れた場所に！

工業地区は工場が建ち並び、公害が発生しやすい地区です。できるだけ住宅予定地区から離れた場所に設定しましょう。

※このマークが付いている情報は、【Dr.ライト】の【アドバイス】で、より詳しい情報を見られます！

2 住宅地区を設定

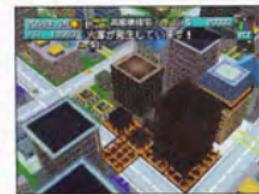
次に、住宅を建設するための住宅地区を設定します。市民はこの地区に集まり、生活することになります。【区画】アイコンから、【低密度住宅地区】ツールまたは【高密度住宅地区】ツールを選びましょう。画面上に【パネル】が現れますので、工業地区と同じように、Aボタンを押しながら十字キーを動かして住宅地区の範囲を決め、ボタンを放して設定してください。

チェックポイント

低密度と高密度の違いは？

低密度の地区では、治安がよく地価も上がりやすいですが、人口も増えにくくなります。高密度の地区では、人口が増えやすいかわりに犯罪の発生率が高くなり、地価も上がりにくくなります。都市の状態をよく確認してから設定しましょう。

育成ひとくちメモ ――【自然災害なし】を選ぼう！

【ファイル】アイコンの【オプション】ツールで【自然災害なし】をチェックしておくと、自然災害が発生しません。ゲームに慣れるまでは、この状態でプレイしましょう。災害が発生した場合、火事は【消防署】があれば消火することができます。消火活動の方法については、P27をご覧ください。

詳細は をチェック！

3 商業地区を設定

次に、市民が商店などを建設するための商業地区を設定します。メニューアイコンの【区画】アイコンから、【低密度商業地区】ツールまたは【高密度商業地区】ツールを選び、他の地区と同じように設定する範囲を決めてください。

育成ひとくちメモ ――【土地平坦化】は便利！

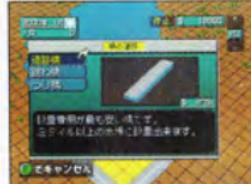
【整地】アイコンの【土地平坦化】ツールは、凹凸のある土地を平らにできて便利です。方法は【住宅地区】などを設定する場合と同じです。まず、基準となる高さの土地に【パネル】を移動してAボタンを押します。そして、Aボタンを押したまま十字キーを動かして高さをそろえたい範囲を設定し、Aボタンを放して決定します。

詳細は をチェック！

4 【道路】を建設

次に、各地区を囲み、そして結ぶ【道路】を建設します。メニューアイコンの【交通】アイコンから【道路】ツールを選びます。すると画面上に1×1マスの【パネル】が表示されます。Aボタンを押すと、その場所に道路が建設されます。また、Aボタンで道路の始点を決定し、**Aボタンを押したまま十字キーを動かして**【パネル】を移動させて【道路】の終点を決め、そこでAボタンを放します。すると始点から終点までの【道路】が引けます。各地区を囲む【道路】が建設できたら、各地区を【道路】でつなぎましょう。

育成ひとくちメモ ―【道路】や【線路】が水場に接すると……

【道路】や【高速道路】、【線路】を水場に接するように引くと、自動的に【橋の選択】画面になります。建設できる橋の種類は、向こう岸までの幅によって変わります。水場の向こう岸が何かの区画で埋まっていると、橋を建設することはできません。また水場でなく土地の一番端に接すると、Dr.ライトが隣の街につながる【道路】や【線路】を引くかを聞いてきます。隣の街と【道路】や【線路】がつながると、都市の成長にいい影響があるかもしれません。ただし、隣の街に行くことはできません。

詳細は をチェック！

ワンポイントアドバイス!!

【高速道路】と【インター】

【道路】の2倍の交通量、そして200タイルもの遠距離通勤を可能にする【高速道路】。ただし、【高速道路】には【インター】が2つ以上必要となります。【インター】の設置のしかたを簡単に説明しておきましょう。

【インター】の設置のしかた

【交通】アイコンから【インター】ツールを選びましょう。画面上に【パネル】が現れますので、十字キーを動かして【インター】の設置場所を決めます。【高速道路】と【道路】の位置関係によって、【インター】の設置に下の写真のような制約があります。

先端に設置する場合

【高速道路】と【道路】が平行に走っている場所に……

【インター】を設置することができます。

中間に設置する場合

【高速道路】と【道路】が交差している場所に設置することができます。

5 【発電所】を建設

1～4の工程で、かなり街の基本ができてきましたが、これだけでは各地区に建物は建設されません。街が機能するためには“電力”の供給が欠かせないからです。そこで今度は【発電所】を建設します。メニューアイコンの【電気】アイコンを選んで【発電所】ツールを選ぶと、【発電所選択画面】になります。表示される【発電所】の中から好きなものを選びましょう。ここでは【石炭発電所】を選んでみます。【発電所】を選ぶと、画面上に4×4マスの【パネル】が青く表示されます。十字キーを動かしてこの【パネル】を好きな場所に移動し、【発電所】を建設しましょう。

育成ひとくちメモ ――発電所についての注意点!

【発電所】は公害を発生します。できるだけ住宅地区から離れた場所に建設しましょう。また、水力・風力発電所以外の【発電所】は、建設してから50年が経過すると老朽化して発電できなくなります。そのまま放っておくと、都市の電力の供給が足りない状態が続きますので、老朽化したら早めに新しい【発電所】を建設しましょう。老朽化している【発電所】を見つけるには、R＋▽（または【都市の詳細】アイコンの【マップ】ツール）でマップを表示し、【電力】マップをチェックするのが便利です。点滅している【発電所】は老朽化しています。

詳細は をチェック!

6 【送電線】を引く

【発電所】ができたら、各地区に電気を通すための【送電線】を引きます。**電気が通らないと、建物は建設されません。**【電気】アイコンから【送電線】ツールを選び、【道路】と同じように始点と終点を決めて、【発電所】から各地区に【送電線】を引いてください。同一地区内、そして接している地区同士は電気を通しますので、地区内のすべてのタイルに【送電線】を引く必要はありません。

※【公園】は電気を通しません。

チェックポイント

必要最低限の【送電線】を引こう！

ある地区に電気が通っていて、その隣りの地区には通っていない場合、右の写真のように1カ所に【送電線】を引けば、両方の地区に電気が通ります。

育成ひとくちメモ ―― 時間を止めて育成できる！

【メニューアイコン】の一番下にあるアイコンを使えば、プレイ中の時間の流れを止めることができます。時間を止めてプレイすれば、例えば【公害】がひどい場合には、【公害】の状況を一旦（いったん）ストップしたまま、その改善に着手することができます。つまり、市民が都市を去っていく前に、【公害】を食い止めるための手を打てるのです。

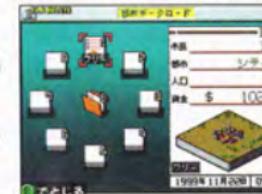
7 【セーブ】する

設定した各地区内に、建物が建ち始めてきたことでしょう。ここで、都市育成の途中経過を【セーブ】します。

【新規にセーブ】

【ファイル】メニューから【新規にセーブ】ツールを選びます。【都市データセーブ】画面になりますので、十字キーの左右でセーブしたいフォルダを「A」から「H」より選び、セーブしたい場所を選んでAボタンでセーブしてください。8個のフォルダ内にそれぞれ8カ所セーブできるので、合計64個のデータを保存しておけます。

【ロード】

前にセーブしたデータの続きをプレイしたい場合は、【ファイル】メニューから【ロード】ツールを選びます。【都市データロード】画面になりますので、十字キーの左右で、ロードしたいセーブデータがあるフォルダを選び、ロードしたいデータを選んでAボタンでロードしてください。

【上書きセーブ】

【ファイル】メニューから【上書きセーブ】ツールを選びます。前回と同じ場所に【上書きセーブ】するか聞かれますので、よければ「はい」を選びAボタンを押します。**上書きすると、前のデータは消えてしまいます。**消えたデータは復元できませんので注意しましょう。

チェックポイント

データの消去方法

都市データの選択画面で、データにカーソルを合わせた状態でLトリガーボタンを押すと、そのデータを消すことができます。

8 各種施設を建設

都市が成長して人口が増えてきたら、市民の安全で豊かな暮らしに欠かすことができない公共施設や教育施設などを建設する必要があります。ただし、これらの施設には、**年間の維持費が必要なものもあります。**【Dr.(ドクター)ライト】アイコンの【アドバイス】もご覧ください。

公共施設を建設するなら

【警察署】は犯罪率の高い地区に、【消防署】は人口の密集した地区に建設します。【病院】は、特に建設する場所を問いません。【刑務所】は、できるだけ住宅地区から離れた場所に建設しましょう。

教育施設を建設するなら

【学校】【大学】【博物館】【図書館】の4つです。いずれも、できるだけ住宅地区の近くに建設するとよいでしょう。

娯楽施設を建設するなら

大小の【公園】は住宅地区に、【動物園】【スタジアム】は郊外に建設しましょう。【マリーナ】は水辺にしか建設できません。

チェックポイント

各種施設の建設の目安

都市の人口に対する各種施設の建設の目安は以下の通りです。【一行アラート】での市民の要求やこの目安をもとに、各種の施設を建設するとよいでしょう。

施設	目安
【警察署】	人口20000人につき1つ
【消防署】	20000人につき1つ
【病院】	25000人につき1つ
【刑務所】	1つの都市につき1つ
【学校】	20000人につき1つ
【大学】	50000人につき1つ
【博物館】	50000人につき1つ
【図書館】	30000人につき1つ
娯楽施設	5000人につきどれか1つ

ワンポイントアドバイス!!

特別建物について

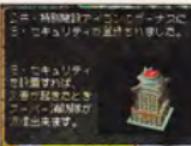
特別建物とはある特定の条件を満たすともらえる建物です。特別建物を建設すると、普通の建物とは違った効果が期待できます。手に入れたら、ぜひ建設しましょう。【Dr.(ドクター)ライト】の【アドバイス】もご覧ください。

【プレゼント】

都市の人口を一定数増やすと、市民や市議会から贈られます。【市長官邸】や【銅像】などがあります。設置費用は無料です。【市長官邸】を建設すると**【人探しイベント】**(P29)が体験できます。

【プレゼント】には、いろいろな効果が期待できます。

【ボーナスビル】

【ビギナーズモード】で各ステップをクリアするともらうことができる建物です。【S(スーパー)・セキュリティ】という【ボーナスビル】を建設すると、【緊急】アイコンに**【スーパー消防隊出動】**(P27)が追加されます。手に入れた【ボーナスビル】は、その後の【フリーモード】でも建設できるようになります。

【ビギナーズモード】では、達成条件の選択によって、もらえる【ボーナスビル】の種類が変わります。

【アルコロジー】

何万人もの市民が自給自足(電力は除く)できる完全環境都市です。一定の教育度がないと建設できません。

9 成長し続ける都市で

だんだん都市も大きくなってきたはずです。最後に、これまでに説明できなかった情報について紹介します。

都市の育成は【需要インジケータ】を見ながら！

画面右上にある3本のバーは【需要インジケータ】です。「R」は「Residence（＝住宅）」の頭文字で【住宅地区】を、「C」は「Commerce（＝商業）」の頭文字で【商業地区】を、「I」は「Industry（＝工業）」の頭文字で【工業地区】を表します。それぞれのバーは各地区の必要度を示します。＋の方向に伸びていれば需要があり、－の方向ならば需要がない状態を意味します。つまり、バーが＋の方向に伸びている地区を設定していけばいいのです。新しく区画設定をするときの指針として利用しましょう。

バーが＋の方向に伸びている地区を設定していきます（上の場合なら【住宅地区】と【工業地区】）。

【建物調査】の意味は？

【都市の詳細】アイコンの【建物調査】ツールでは、建物の情報を調べることができます。【高度】は、その建物が建設されている土地の高さを表します（数字が大きいほど高い）。【地価】は、その土地の「魅力」を表す数値です。【地価】が高い土地ほど人口が増えやすく、多くの税収が得られます。【地価】は、【警察署】や大小の【公園】、各種の【木】などを建設して上げましょう。またこの画面では、その建物の位置が、【縦座標】・【横座標】の数値で表示されます。

ワンポイントアドバイス!!

災害について

災害は、自然災害だけではありません。【警察署】や【消防署】が不足していると、一定の確率で、市民の暴動が原因となる火事が発生します。ここでは、災害によって引き起こされる火事をどのように消火すればいいかを説明します。

火事が起こったら

火事で燃えている現場に隣接するタイルに消防隊を派遣することで、火事を消火できます。【緊急】アイコンの【消防隊出動】ツールで派遣します（**派遣できる数は建設してある【消防署】の数だけです**）。【ボーナスビル】のひとつである【S・セキュリティ】を建設していれば、【スーパー消防隊出動】によってより早く消火できます。【ファイル】アイコンの【オプション】ツールで【被災地移動】をチェックしておけば、火事が発生したらすぐに現場に画面が移動するので便利です。

火事が発生しました。すぐに消火にあたりましょう。

【消防隊出動】で、燃えているタイルの隣に消防隊を派遣します。

火事で焼けてしまった土地は、元通りにしましょう。

※火事が発生してから消防署を建設しても効果はありません。

【会話モード】と【人探しイベント】

△ ボタンで都市マップを最大に拡大表示すると、街の中に入ることができます。街の中では市民と会話したり、指定された人物を探すゲームが楽しめます。

【会話モード】

街への入りかたは簡単

Cボタンユニットの上（△）で都市マップを最大に拡大すると、街の中に入ることができます。入る場所は、そのとき都市マップ上で【パネル】（P13）のある場所です。街の中では、市民に話しかけることができます。これを【会話モード】と呼びます。【会話モード】では、吹き出しマークの表示されている市民に向かってAボタンを押すと、情報や苦情など市民の声を聞くことができます。

街の中ではこんなことが！

【会話モード】で特定のキャラクターに話しかけると、電車や車などの乗り物に乗ることができます。ただし、キャラクターによっては出現条件が設定されているものもあります。また、街の中では時間の経過とともに昼が夕方になり、そして夜に、やがて朝になります。しかし、その間街の成長は止まっています。

【人探しイベント】

イベントの発生には条件がある

【ビギナーズモード】のステップ1をクリアするか、【フリーモード】で人口2000人を突破すると**【市長官邸】**が手に入ります。この【市長官邸】を建設することが、【人探しイベント】発生の条件となります。このイベントは、Dr.（ドクター）ライトが指定した人物を、制限時間内に街の中で探し当てるものです。見事探し当てることができると、賞金を手に入れることができます。失敗してもデメリットはないので、資金が苦しいときは、ぜひトライしてみてください。

レーダーを頼りに歩き回ろう！

【人探しイベント】のアラートが表示されたら、【はい】を選んで街の中に入ります。Dr.（ドクター）ライトがすぐ近くにいますので、話しかけましょう。Dr.（ドクター）ライトが探すべき人物を教えてくれますので、画面左下のレーダーを見ながらその人物を探します。

赤いレーダーが右側の人物マークに向かって移動すれば、その人物に近づいた、ということです。制限時間内にその人物に話しかけることができれば賞金がもらえます。

【マップ】と【市民グラフ】【都市グラフ】を活用！

【都市の詳細】アイコンの中にある【マップ】【市民グラフ】【都市グラフ】の各ツールについて、特に情報の見かたを解説します。

【マップ】の見かた（R＋▽でも【マップ】を表示可能）

例えば【都市】内の【公害】を選ぶと、公害が発生している地区が白〜黒の色の濃淡で表示されます。画面右側のバーを見れば、黒い地区ほど公害がひどいことがわかります。なお、【マップ】表示中にR＋✚で画面上の四角い枠を動かすことができ、Bボタンで都市表示にもどると、表示は【マップ】上でその枠が位置していた場所に変更されます。

【市民グラフ】【都市グラフ】の見かた

【市民グラフ】ではチェックした1項目の情報が棒グラフで表示されます。【都市グラフ】では、チェックした項目すべての推移が、折れ線グラフで表示されます。またその推移の表示は、1年間・10年間・100年間から選ぶことができます。

市民グラフ

人口グラフの%は全人口に占める労働者の割合、健康グラフのLEは労働者の健康度の平均、教育グラフのEQは労働者の教育度の平均を表します。

都市グラフ

それぞれのグラフの意味については、【ファンクションヘルプ機能】で確認できます。

【都市条例】について

【Dr.（ドクター）ライト】アイコンにある【都市条例】ツールは、都市の健全な運営と、市民のよりよい生活のためにあります。【都市条例】の内容と、制定したときの効果について説明します。

【都市条例】にはお金がかかる

【都市条例】は、自分の都市の運営方針に従って制定します。ただし、条例を制定すると、効果（○）が期待できる反面、支出が伴うなどのマイナス面や悪影響（×）もあります。

【財政】

【消費税】
○収入　×商業地区発展

【所得税】
○収入　×住宅地区人口

【ギャンブル公認】
○収入　×犯罪率

【駐車違反の罰金】
○収入　×商業地区発展

【教育】

【弁論大会】
○教育度　×支出あり

【麻薬撲滅運動】
○犯罪率　×支出あり

【救命活動講座】
○健康度　×支出あり

【周辺警備】
○犯罪率　×支出あり

【安全・健康】

【自衛消防団】
○火災発生率　×支出あり

【市内禁煙】
○健康度　×支出あり

【無料診療所】
○健康度　×支出あり

【リトルリーグ】
○健康度　×支出あり

【広報】

【観光広告】
○商業地区発展　×支出あり

【ビジネス広告】
○商業・工業地区発展　×支出あり

【都市美化運動】
○地価　×支出あり

【カーニバル】
○商業活動　×支出あり

【その他】

【省エネ運動】
○消費電力　×支出あり

【核禁止都市】
○人口　×工業地区発展

【ホームレス寮】
○人口・産業発展　×支出あり

【汚染削減政策】
○公害　×工業地区発展・支出あり

※それぞれの条例の内容については、【ファンクションヘルプ機能】で確認できます。

【シナリオモード】はこうやってプレイ！

【シナリオモード】の上手なプレイ方法を紹介します。これらの情報を参考に、すべてのシナリオにチャレンジしてみてください。

基本的な手順は？

1 まず、スピードを【停止】にして街全体を確認します。平地がどこにどれくらいあるのか、交通施設の状態などをチェックして、街作りの計画を練りましょう。

2 【税率】や【都市条例】、【維持費】を確認します。シナリオによっては【税率】が変更されていたり、【都市条例】が収支を圧迫していることがあります。収支をプラスにし、そのシナリオにふさわしい【都市条例】を設定しなおす必要があるのです。

3 災害が起こっていたら、時間を【停止】して対応を考えましょう。【停止】を解除したら、すばやく周辺の建物や道路を取り壊して火が燃え広がらないようにし、【消防隊出動】で消火します。

4 平地が少なく人口が増やしにくい場合は、川や海辺を埋め立てたり、【高速道路】や低密度地区を壊して、区画指定を行いましょう。

シナリオ1
街おこし大作戦！

時間を停止にして街を作れば簡単にクリアできます。

シナリオ2
メイポール大恐慌

工業地区の人口を増やすには、地区の需要を回復することが必要です。【需要インジケータ】の示す通り住宅地区を追加して、バランスのとれた街作りをしていれば全体人口とともに工業人口も上がっていきます（工業地区の税率も下げるとより効果的です）。

シナリオ3
サンルフナ大火災

火災は、スタートしてすぐに時間を止めて対応すれば大きな障害にはなりません。ななめの【道路】が邪魔なので、壊してしまうとスムーズに街作りができます。

シナリオ4
ベイシティー

一気に埋め立てを行うより、海岸線を少しずつ埋め立てていった方が【土地平坦化（へいたんか）】の費用は安く済みます。最初からある土地に街を作ることも資金を節約するコツです。

シナリオ5
信頼をふたたび

【シナリオモード】専用のパラメータ【福祉度】がはじめて登場します（【福祉度】の値は【Dr.ライト】アイコンの【達成目標】ツールで確認できます）。【福祉度】は、【病院】や【学校】、大小の【公園】を建てたり、ふさわしい【都市条例】を制定して、市民の生活を豊かで安定したものにすれば上がっていきます（医療や教育が根付くには少々時間がかかります。【福祉度】はすぐには上がりません）。人口は【達成目標】になっていませんので、うまく資金をやり繰りして、じっくりと福祉政策に取り組んでください。

チェックポイント

シナリオによっては、最初から【市長官邸】などの【プレゼント】が建設できる場合があるので、有効に活用しましょう。

『ペイントスタジオ』で自分だけの“市民”を作ろう！

ここで、64DDソフト『マリオアーティスト　ペイントスタジオ』で描いたキャラクターを、『シムシティー64』の一市民として登録する方法を紹介します。

1 『ペイントスタジオ』で【パラパラまんが】を作って【セーブ】する

『ペイントスタジオ』で2コマの【パラパラまんが】を作ります（【パラパラまんが】の作りかたは『ペイントスタジオ』の取扱説明書をお読みください）。**【パラパラまんが】を作ったら、その【パラパラまんが】の作品名を「シム」という名前にして【セーブ】してください。**「シム」という名前でないと、『シムシティー64』で【マイキャラ登録】することができません。

※「マイキャラ」とは、「My Character」(マイ・キャラクター)の略で、“自分だけのキャラクター”のことです。

チェックポイント

【パラパラまんが】を作るコツ

【パラパラまんが】で作る2コマ(2パターンのアニメーション)は、街中で歩いているような動きをつけると効果的です。また、【パラパラまんが】で作ったキャラクターは、ひとつの都市に1人だけ登録することができます。すでにキャラクターのいる都市にあらたに【マイキャラ登録】すると、それまで登録されていたキャラクターは消えてしまい、後から登録したキャラクターが代わりに登録されます。

2 『シムシティー64』で【マイキャラ登録】する

【ファイル】メニューから【マイキャラ登録】ツールを選びます。次に、画面の指示に従って『シムシティー64』のディスクを64DDから抜いて『ペイントスタジオ』のディスクを差し込みます。すると、読み込んだ【パラパラまんが】の絵が表示されますので、それでよければ【はい】を選びます。キャラクターの登録が完了したら、画面の指示に従って『ペイントスタジオ』のディスクを抜き、もう一度『シムシティー64』のディスクを差し込んでください。**このとき、キャラクターに名前をつけることができます。**都市の中に入ると、登録したキャラクターに会うことができます。

チェックポイント

『ペイントスタジオ』でセーブするときは……

『シムシティー64』で【マイキャラ登録】するときは、『ペイントスタジオ』の**左上の【いれもの】**（セーブデータを入れておく箱）**にセーブされている【パラパラまんが】が優先して選択されます。**【マイキャラ登録】したい【パラパラまんが】は、左上の方の【いれもの】に入れておきましょう。また、『ペイントスタジオ』の【いれもの】には、同じ名前の作品を2つ以上入れておくことはできません。

【メニューアイコン】&【ツール】一覧表

【メニューアイコン】と【ツール】を紹介します。それぞれの意味が知りたかったら、【ファンクションヘルプ機能】や【アドバイス】で確認しましょう。

【メニューアイコン】／【ツール】と（1パネルあたりの価格）※1

【整地】

- 【土地平坦化（へいたんか）】（$25）
- 【スギの木】（$3）

- 【土地を上げる】（$25）
- 【ポプラの木】（$3）

- 【土地を下げる】（$25）
- 【ヤシの木】（$3）

- 【水場】（$100）
- 【サボテン】（$3）

- 【取り壊し】（$1）

【区画】

- 【低密度住宅地区】（$5）
- 【低密度工業地区】（$5）

- 【高密度住宅地区】（$10）
- 【高密度工業地区】（$10）
- 【低密度商業地区】（$5）
- 【空港地区】（$250）
- 【高密度商業地区】（$10）
- 【海港地区】（$150）
- 【区画設定解除】（$1）

【電気】

- 【送電線】（$2）
- 【取り壊し】（$1）
- 【発電所】 選ぶと【発電所選択画面】へ。（価格）は建設する【発電所】の種類によって変化。

※1＝選択した【ツール】によって、【パネル】（P13）の大きさは異なります。

【メニューアイコン】／【ツール】と（1パネルあたりの価格）

【交通】

プレイする年代によっては、最初から表示されない【ツール】もあります。

- 【道路】（$10）
- 【トンネル】（$150）
- 【高速道路】（$100）
- 【線路】（$25）
- 【インター】（$25）
- 【駅】（$500）
- 【バス停】（$250）
- 【取り壊し】（$1）

【公共・特別施設】

【プレゼント】【ボーナスビル】【アルコロジー】は、それぞれ該当する建物を入手していないと表示されません。

- 【警察署】（$500）
- 【プレゼント】（無料）
- 【消防署】（$500）
- 【ボーナスビル】（※2）
- 【病院】（$500）
- 【アルコロジー】（※2）
- 【刑務所】（$3000）
- 【取り壊し】（$1）

【教育・娯楽施設】

- 【学校】（$250）
- 【大きい公園】（$150）
- 【大学】（$1000）
- 【動物園】（$3000）
- 【図書館】（$500）
- 【スタジアム】（$5000）
- 【博物館】（$1000）
- 【マリーナ】（$1000）
- 【小さい公園】（$20）
- 【取り壊し】（$1）

※2＝【ボーナスビル】【アルコロジー】は、種類によって価格が変わります。

【メニューアイコン】

【緊急】

火事が発生しないと、【消防隊出動】【スーパー消防隊出動】は表示されません。

【ツール】

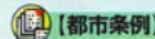
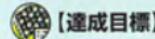
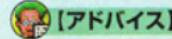
- 【消防隊出動】（無料）
- 【スーパー消防隊出動】（無料）
- 【取り壊し】（$1）
- 【災害を起こす】（無料）

【ビギナーズモード】でもらえる【S・セキュリティ】というボーナスビルを建てると、火事発生時に表示。

起こせる災害

【火災】【地震】【噴火】【隕石】

【Dr.ライト】

【フリーモード】をプレイした場合、【達成目標】は表示されません。

- 【アドバイス】
- 【達成目標】
- 【収支】
- 【都市条例】

【アドバイス】で選択できる項目については、P41をご覧ください。

制定できる都市条例

【財政】
- ●消費税
- ●所得税
- ●ギャンブル公認
- ●駐車違反の罰金

【安全・健康】
- ●自衛消防団
- ●市内禁煙
- ●無料診療所
- ●リトルリーグ

【その他】
- ●省エネ運動
- ●核禁止都市
- ●ホームレス寮
- ●汚染削減政策

【教育】
- ●弁論大会
- ●麻薬撲滅運動
- ●救命活動講座
- ●周辺警備

【広報】
- ●観光広告
- ●ビジネス広告
- ●都市美化運動
- ●カーニバル

【メニューアイコン】

【Dr.ライト】

【ツール】

【税金】

税率を変更できる税金の種類

【平均税率】【住宅】【商業】【工業】

【借金】

さらに選択できる項目

【借入】【返済】（$1000単位）

【維持費】

維持費を変更できる項目

【警察署】【消防署】【健康/福祉】【教育機関】【交通局】

【都市の詳細】

【マップ】は、R＋▽でも表示させることができます。

【建物調査】

【街の評価】

確認できる項目

【市民の声】【街の問題点】【調査結果】【総合得点】

【マップ】

確認できる項目

【マップ】 ●縮小 ●構造 ●地価
【交通】 ●道路 ●鉄道 ●交通量
【人口】 ●人口密度 ●人口増加率
【治安】 ●犯罪率 ●警察力範囲 ●消防力範囲
【都市】 ●公害 ●電力

【市民グラフ】

確認できる項目

【人口】【健康】【教育】

【メニューアイコン】

【都市の詳細】

【都市グラフ】では【1年】【10年】【100年】の期間における数値の変化をグラフで見られます。

【ファイル】

【シナリオやり直し】は、【シナリオモード】をプレイした場合に表示されます。また、【カーソルスピード】では【パネル】の移動速度が設定できます。【3Dスティック設定】では、画面の都市表示の大きさ（カメラ視点の高さ）に応じた移動速度を、【十字キー設定（全視点モード）】では、十字キーを押し続けた場合の移動速度を設定できます。

【時間の流れ】

【ツール】

【都市グラフ】 確認できる項目

【住民】【商業】【工業】【電力】【公害】【地価】【犯罪】【教育】【健康】【全人口】【失業者】【GNP】

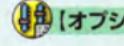
【隣の街】 隣街の情報を表示。

【センタリング】 マーカーのある場所を画面の中央に表示。

【新規にセーブ】

【上書きセーブ】

【ロード】

【マイキャラ登録】

【オプション】 設定できる項目

【SCREEN】	【OPTION】
●建物表示	●自然災害なし
●交通表示	●被災地移動
●区画表示	●発電所建替え
●マップ表示	

【シナリオやり直し】

【カーソルスピード】 設定できる項目

【遅い】【普通】【速い】

【ゲーム終了】

【停止】【低速】【中速】【高速】

【Dr.ライト】の【アドバイス】一覧

最後に、【Dr.ライト】から聞くことができる【アドバイス】の項目のすべてを紹介します。プレイに役立つ多くの【アドバイス】が用意されていますので、ぜひ活用することをおすすめします。

ココ！

【Dr.ライト】メニューから【アドバイス】ツールを選ぶだけで、私が詳しく解説いたします！

【始めての街作り】

- ●工業地区の指定
- ●住宅地区の指定
- ●道路の設置
- ●発電所の設置
- ●送電線の設置
- ●商業地区と街の成長
- ●区画の追加

【区画と整地について】

- ●区画ってなに？
- ●どれだけ区画が必要か？
- ●地価ってなに？
- ●区画を作り間違えたら
- ●港湾地区について
- ●整地について
- ●木タイルと水場タイル
- ●土地の上げ下げ
- ●土地平坦化について
- ●取り壊しについて

画面にエラーメッセージが出た場合の対処方法

ゲーム中、64DDが正常に動作しなくなった場合、テレビ画面にエラーNo.及びメッセージが表示されることがあります。その際は64DDの取扱説明書に記載されている「7.エラーメッセージ一覧表」に従って対処してください。
なお、対処方法に従っても正常に動作しない場合は、この取扱説明書の裏表紙に記載されている最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

- このディスクには、ゲームの途中経過をセーブ(記録)しておくセーブ機能がついています。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

本製品は、日本国内仕様の“NINTENDO 64”に接続した場合のみ動作を保証しています。海外仕様の“NINTENDO 64”に接続されても動作を保証致しません。また、海外ではテレビの構造、放送方式が異なるため、日本国内仕様のNINTENDO 64と64DDを使用することはできません。

000214

この 64DD（ロクヨン ディーディー）マークは、任天堂およびランドネットディディよりライセンス許諾を受けている 64DD 専用ディスクに表示されています。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京都（本社）	京都市東山区福稲上高松町60番地 〒605-8660 TEL. (075) 541-6113
東京サービスセンター	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041 TEL. (03) 3254-1647
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074 TEL. (06) 6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041 TEL. (052) 571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026 TEL. (086) 252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009 TEL. (011) 612-6930

●電話受付時間　月～金　午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。